DMG-PKGS-NESP

# POKéMON™

## TRAINER'S GUIDE

Nr. 1239341 M (03.01) [0898/ESP/CGB]

*Este sello garantiza que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto y que cumple con nuestras rigurosas normas de calidad, fabricación y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte que son compatibles con tu consola Game Boy.*




Gracias por comprar el cartucho POKéMON™ para el sistema Game Boy™ de Nintendo®.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

# ÍNDICE

El principio de tu aventura ......... 4
El objetivo del juego .................. 6
El Mundo Pokémon ..................... 7
Los controles básicos ................. 8
Inicio del juego.............................. 9
La Pantalla de Menú ................ 12
Los edificios de la ciudad......... 18
Los objetos ................................ 22
El Modo Batalla.......................... 27
Cómo atrapar y criar Pokémon .................. 31
Los líderes y las medallas de Gimnasio ......................... 35
Conexión para intercambiar Pokémon o luchar ............... 37
El Regalo Misterioso ................. 44
Impresión ................................. 46

Aunque se trate de la misma historia, hay dos versiones diferentes de este juego Pokémon. Las únicas diferencias entre las dos versiones son la frecuencia y los tipos de Pokémon que aparecen, además de las representaciones gráficas de los combates, de la POKéDEX y de la Pantalla de Estado.

También puedes conectar dos Game Boy y luchar o intercambiar Pokémon con un amigo.

¡IMPORTANTE! Las Ediciones Oro y Plata de Pokémon no son compatibles con POKéMON STADIUM™ para Nintendo® 64.

# EL PRINCIPIO DE TU AVENTURA

En este mundo viven unas criaturas llamadas Pokémon. Desde los albores de los tiempos, los humanos y los Pokémon han vivido, trabajado y jugado juntos en armonía. Sin embargo, aún quedan muchos misterios por resolver. Para descubrir más cosas sobre estas extrañas y maravillosas criaturas, muchos científicos, como el Profesor Elm de Pueblo Primavera, han dedicado sus vidas a la investigación de los Pokémon.

Hace poco, mientras estaba trabajando en sus investigaciones, el Profesor Elm recibió una carta de un conocido suyo, el Sr. Pokémon. El mensaje decía: "¡He hecho un gran descubrimiento! ¡Por favor, ven a verlo!" Desgraciadamente, el Profesor Elm estaba demasiado ocupado para salir de su laboratorio y llamó a un amigo para que le ayudara. ¡Ese amigo eras tú!

"Por favor, acude en mi lugar a ver qué ha descubierto el Sr. Pokémon", dijo el Profesor Elm. Tú, curioso y colaborador por naturaleza, decidiste ayudarle.

El Profesor te enseñó entonces tres Pokémon y dijo: "Elige uno de estos Pokémon como compañero." ¡Estupendo! ¡Ibas a recibir el primer Pokémon de tu vida!

Fue entonces cuando descubriste que había alguien acechando entre las sombras, observándolo todo por la ventana. Parecía un chico casi de tu misma edad, así que decidiste salir del Laboratorio de Elm y hablar con él. Sin embargo, cuando te acercaste a él, éste te empujó y dijo: "¿¡Qué estás mirando!?".

*¿Quién era ese chico tan raro? ¿Qué habrá descubierto el Sr. Pokémon? Pronto lo sabrás...*

*Puedes ajustar el reloj del juego para que coincida con la hora real. Por ejemplo, si juegas por la noche, también será de noche en el juego y podrás encontrar algunos Pokémon que sólo salen a esas horas. Además, en el juego se producen una serie de acontecimientos, como los EVENTOS DEL MARTES, en los que sólo podrás participar si juegas ese día.*

*En la Edición Oro y Plata de Pokémon podrás ajustar el juego al horario de invierno o de verano. El horario de verano empieza a las 2:00 a.m. del último domingo de marzo y se prolonga hasta las 2:00 a.m. del último domingo de octubre.*

*Cuando cambie el horario en la vida real, dirígete a tu casa (en Pueblo Primavera) para hablar con tu madre y pídele que cambie de hora el reloj.*





## ¡Atrapa todo tipo de Pokémon!

Tu objetivo consiste en completar la POKéDEX recogiendo muchos tipos de Pokémon distintos. Cuando atrapes un Pokémon, sus datos se registrarán automáticamente en tu POKéDEX. El Profesor Oak, otro científico Pokémon, inventó la POKéDEX. Utiliza el PC para comunicarte con él de vez en cuando y para que evalúe tu POKéDEX.

- Para atrapar todos los Pokémon (y completar tu POKéDEX), deberás intercambiar Pokémon con otras ediciones del juego. ¡Colabora con tus amigos para conseguir una POKéDEX lo más completa posible!

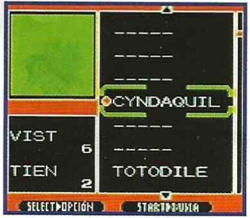


Imagen de la Edición Plata

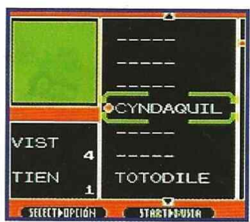


Imagen de la Edición Oro





## ¡Intenta convertirte en el mejor entrenador de todos los tiempos!

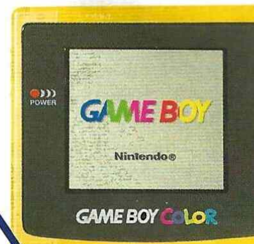
Otro de los objetivos del juego es mejorar tus habilidades como Entrenador Pokémon. Durante tus aventuras, lucharás contra Pokémon salvajes y contra otros entrenadores. Estos dos tipos de combates harán que tú y tus Pokémon os fortalezcáis. Además, en este mundo hay varios Gimnasios Pokémon, dirigidos cada uno de ellos por un gran entrenador conocido como el Líder del Gimnasio. Sólo serán aceptados como verdaderos entrenadores aquéllos que sean capaces de derrotar a los Líderes de Gimnasio. Los Líderes de Gimnasio tienen Pokémon muy poderosos y difíciles de vencer. ¡Será duro, pero sé valiente y prepárate para el combate!





# LOS CONTROLES BÁSICOS






## ✚ Panel de Control

Moverse por el campo de juego.

Mover el cursor por las pantallas del menú.

## Botón A

Seleccionar un comando.

Hablar con una persona que está delante de ti.

Ver un objeto que está cerca de ti.

Desplazarte por el texto (cuando aparece ▼).

## SELECT

Organizar los objetos.

Cambiar el movimiento de un Pokémon durante la batalla.

Utilizar objetos con el botón SEL (consulta el capítulo "La Pantalla de Menú").

## Botón B

Cancelar un comando.

## START

Abrir el menú durante el juego.

# INICIO DEL JUEGO



En la **Pantalla de Título**, pulsa el Botón A o START para ver las opciones siguientes. Utiliza el ✚Panel de Control para seleccionar la opción deseada y luego pulsa el Botón A.



**Imagen de la Edición Oro**



**Imagen de la Edición Plata**

- La opción CONTINUAR sólo aparecerá una vez guardado el juego.
- La opción REGALO MIST sólo aparecerá cuando llegues a un determinado punto del juego (consulta el capítulo "El Regalo Misterioso").

CONTINUAR
JUEGO NUEVO
OPCIóN
▸REGALO MIST
JUEVES
3:27 DíA

## JUEGO NUEVO

Para empezar un juego desde el principio.

### 1. Poner en hora el reloj

Introduce la hora actual. Utiliza el ✚Panel de Control para seleccionar las HORAS y los MINUTOS, y pulsa el Botón A para ajustar la hora.




- El reloj podría fallar en algún momento.

## 2. Elige un nombre



Imagen de la Edición Oro

Introduce el nombre de tu personaje. Puedes elegir uno de los nombres que aparecen en la pantalla o introducir tu propio nombre. Para introducir tu nombre, utiliza el ✚Panel de Control para seleccionar una letra y pulsa el Botón A para introducirla. Si cometes un error, pulsa el Botón B para retroceder. Cuando termines de introducir tu nombre, ¡selecciona FIN para iniciar tu aventura!

# CONTINUAR

Elige esta opción para seguir jugando desde el lugar en el que guardaste el juego la última vez. Consulta el capítulo "La Pantalla de Menú" para obtener más información sobre cómo guardar tu partida.

Para borrar los datos guardados, abre la **Pantalla de Título** y pulsa simultáneamente ↑ en el ✚Panel de Control, la tecla SELECT y el Botón B.

# OPCIÓN

Abre esta pantalla para cambiar algunos ajustes del juego, como la VELOCIDAD DEL TEXTO y el ESTILO DE BATALLA. Pulsa ↑ y ↓ en el ✚Panel de Control para elegir una opción, y pulsa ← y → para cambiarla.




## VELOCIDAD DE TEXTO

Ajusta la velocidad del texto. Las opciones son: rápido (3), medio (2) o lento (1).

## ANIMACIÓN DE BATALLA

Activa (SÍ) y desactiva (NO) las animaciones del combate.

## ESTILO DE BATALLA

Elige uno de estos estilos de batalla cuando luches contra otros Entrenadores Pokémon.

CAMBIAR: Puedes cambiar de Pokémon cuando el Pokémon de tu adversario se haya debilitado.

MANTENER: Cuando el Pokémon de tu adversario se haya debilitado, seguirás luchando con el Pokémon actualmente seleccionado.

## SONIDO

Elige entre MONO o ESTÉREO.

## IMPRIMIR

Ajusta tu impresión a MÁS CLARO, CLARO, NORMAL, OSCURO o MÁS OSCURO. Consulta el capítulo "Impresión" para obtener más información sobre cómo imprimir.

## DESCRIPCIÓN DEL MENÚ

Activa (SÍ) o desactiva (NO) las descripciones de los comandos que aparecen en la **Pantalla de Menú**.

## IMAGEN

Selecciona un tipo de diseño para los bordes de las diferentes pantallas.



Cuando estés jugando, pulsa el botón START para abrir la **Pantalla de Menú**. Utiliza el ✚ Panel de Control para elegir una opción y pulsa el Botón A.




## POKéDEX

En la Pokédex se registran los Pokémon que ves o atrapas. Además de comprobar sus datos (PAG), puedes escuchar sus gritos (GRIT) y saber dónde viven (AREA). El último Pokémon que hayas visto antes de cerrar tu POKéDEX será el primero que aparecerá la próxima vez que la abras. Consulta el capítulo "Impresión" para obtener más información sobre cómo imprimir tu POKéDEX.

### BÚSQUEDA

Pulsa el botón START para entrar en el **Modo de Búsqueda**. Puedes buscar Pokémon por TIPO, como, por ejemplo, del tipo Agua o del tipo Fuego.




Imagen de la Edición Oro




Imagen de la Edición Plata



## OPCIÓN

Pulsa el botón SELECT para cambiar la forma de visualización de los Pokémon. Puedes verlos en orden numérico o alfabético. A medida que avances en el juego, podrás elegir otras formas de ver a tus Pokémon.

## POKéMON

Comprueba el ESTADO de tus Pokémon y cambia el orden de la formación de batalla.



Imagen de la Edición Plata

## ESTADO

Muestra el ESTADO de cada uno de tus Pokémon (nivel actual, Puntos de Experiencia, etc.) en tres páginas separadas. Pulsa ← y → en el ✚Panel de Control para pasar las hojas, y ↑ y ↓ para cambiar de Pokémon.



Imagen de la Edición Oro



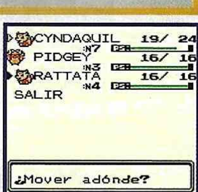
Imagen de la Edición Plata

| | |
|---|---|
| TIPO: | Muestra información sobre el TIPO de Pokémon. Hay más de 10 tipos. |
| PUNTOS EXP.: | Muestra información sobre el número actual de Puntos de Experiencia del Pokémon. Cuantos más Puntos de Experiencia tenga, mayor será su nivel. |
| ESTADO: | Muestra el ESTADO actual del Pokémon. |
| PS: | Muestra el nivel actual de PS y los PS máximos del Pokémon (consulta el capítulo, "El Modo Batalla"). |
| PP: | Muestra el nivel actual de PP y los PP máximos del Pokémon (consulta el capítulo, "El Modo Batalla"). |
| EO: | Muestra el nombre de la persona que capturó originalmente al Pokémon (EO es la abreviatura de "Entrenador Original"). |
| Nº ID: | Muestra el Número ID del Entrenador Original del Pokémon. |

- En la TORRE DE RADIO se celebra un concurso con estos números ID (consulta el capítulo "Los edificios de la ciudad").
- También aparecerá el poder de ataque (ATAQUE), el poder de defensa (DEFENSA), el poder de ataque especial (AT. ESP), el poder de defensa especial (DEF. ESP) y la velocidad del Pokémon (VELOCID.).

## CAMBIO

Utiliza esta opción para cambiar la posición de tus Pokémon en la formación de batalla. Pulsa ↑ y ↓ en el ✚Panel de Control para colocar el cursor sobre el Pokémon que quieras cambiar por el Pokémon seleccionado en ese momento. A continuación, pulsa el Botón A.




## MOVER

Muestra los PP y los movimientos de tus Pokémon. Pulsa ← y → en el ✚Panel de Control para desplazarte por tus Pokémon.




## OBJETOS

Utiliza esta opción para equipar a tus Pokémon con objetos, para que los usen inmediatamente o para que los lleven y los utilicen posteriormente.

# LA MOCHILA

Muestra una lista de los objetos que tienes. Los objetos se clasifican automáticamente por tipos y se colocan en uno de los cuatro bolsillos de tu MOCHILA. También puedes equipar a tus Pokémon con objetos.

## OBJETOS

Este bolsillo incluye objetos generales, como POCIÓN, ANTÍDOTO y REPELENTE.

## BALL

En este bolsillo se guardan las POKé BALL, que sirven para atrapar a los Pokémon.

## OBJ. CLAVE

En este bolsillo se guardarán otros objetos importantes que no quieras perder.

## MT / MO

Este bolsillo es para las Máquinas Técnicas y para las Máquinas Ocultas.

## Botón SELECT (SEL.)

Utiliza esta opción para asignar algunos de tus OBJETOS CLAVE al botón SELECT. Cuando hayas asignado un objeto al botón SELECT, sólo tendrás que pulsar este botón durante el juego para utilizarlo. Por ejemplo, si asignas la BICICLETA al botón SELECT, podrás subirte a ella con sólo pulsar este botón. ¡No tendrás que abrir la **Pantalla de Menú**, por lo que te resultará muy cómodo!

## El Pokémon Gear (POKéGEAR)



Este dispositivo tan importante incluye un RELOJ, un MAPA DEL PUEBLO, un TELÉFONO MÓVIL y una RADIO. Pulsa ← y → en el ✚Panel de Control para cambiar entre estas funciones.

### RELOJ

Muestra la hora y el día de la semana actuales.

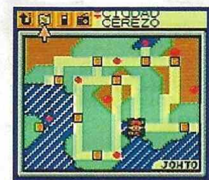
- Pulsa cualquier otro botón para salir del POKéGEAR.




### MAPA DEL PUEBLO

Muestra tu posición actual en el mapa. Pulsa ↑ y ↓ en el ✚Panel de Control para ver los nombres de las diferentes ciudades, pueblos y lugares.

- Para poder usar el Mapa del Pueblo, deberás conseguir primero una TARJETA MAPA.




### TELÉFONO MÓVIL

El móvil te permite hablar por teléfono con tu madre, con el PROF. ELM y con otros Entrenadores Pokémon que hayas conocido durante el juego. Los números de teléfono que recibas se grabarán automáticamente, así que lo único que tienes que hacer es seleccionar el nombre de la persona a la que quieras llamar. También puedes recibir llamadas.



## RADIO

Escucha los programas de radio sobre los Pokémon. Pulsa ↑ y ↓ en el ✚Panel de Control para cambiar de emisora. ¡Podrías recibir información muy útil!

- Para poder usar esta opción, deberás conseguir antes una TARJETA DE RADIO.




## TU NOMBRE

Muestra la cantidad de dinero (DIN.) que tienes, el tiempo que llevas jugando y las MEDALLAS que has ganado.



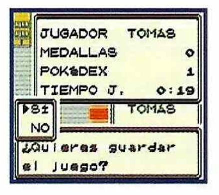




## GUARDAR

Te permite guardar tu partida en cualquier momento, excepto en mitad de un combate.

- No apagues tu Game Boy™ o Game Boy™ Color hasta que el juego haya terminado de guardarse.




## OPCIÓN

Abre esta pantalla para cambiar la configuración del juego (consulta la sección OPCIÓN del capítulo "Inicio del juego").



En cada ciudad y pueblo hay muchos tipos de edificios distintos. Mientras caminas por el juego, asegúrate de mirarlo todo y de hablar con todas las personas que te encuentres. Podrías recibir información útil.

## EL CENTRO POKéMON

Los trabajadores del CENTRO POKéMON curarán a tus Pokémon heridos totalmente gratis. Además, podrás hacer otras cosas como, por ejemplo, utilizar el PC. ¡Los CENTROS POKéMON son los lugares más útiles que puede visitar un Entrenador Pokémon!

### Cura a tus Pokémon




Deja aquí tus Pokémon y éstos recuperarán todos sus PS (Puntos de Salud o vitalidad) y todos sus PP (Puntos de Poder o número de veces que puedes usar un determinado movimiento). Tus Pokémon también se recuperarán si han sido paralizados, envenenados, etc.

### Uso del PC

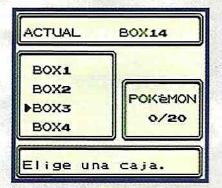


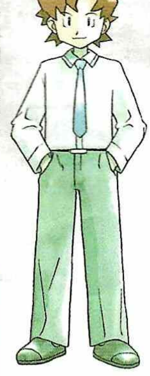

Utiliza el PC para guardar o sacar tus Pokémon y objetos. También encontrarás PC en otros edificios.

### EL PC DE BILL

Utiliza el PC DE BILL para guardar o sacar los Pokémon que has capturado. Puedes guardar hasta 20 Pokémon en cada una de las 14 cajas.

Puedes llevar contigo hasta seis Pokémon. Si tu equipo está completo, es decir, si ya tienes seis Pokémon, los nuevos Pokémon que vayas atrapando serán enviados directamente al PC DE BILL. Asegúrate de que tu caja no está llena o no podrás seguir enviando al PC DE BILL los Pokémon capturados.



## TU PC

Utiliza tu PC para guardar y sacar tus objetos. También puedes guardar tus cartas.

## EL PC PROF. OAK

Deja que el Profesor Oak evalúe tu POKéDEX.




Visita el CLUB DEL CABLE (consulta el capítulo "Conexión para intercambiar Pokémon o luchar") para luchar o intercambiar Pokémon con un amigo. En el primer piso de cualquier CENTRO POKéMON hay un CLUB DEL CABLE.

# LAS TIENDAS POKéMON

Visita las tiendas Pokémon (SHOP) para comprar objetos que te ayudarán en tu aventura. A veces, en las TIENDAS POKéMON de las diferentes ciudades y pueblos se venden cosas distintas.

## EL CENTRO COMERCIAL

Elige entre una gran selección de artículos.

## LA TORRE DE RADIO




Sintoniza los programas de radio sobre los Pokémon que se emiten durante las 24 horas del día. Además, en la TORRE DE RADIO se celebra un concurso basado en los números ID de los Pokémon. Si ganas, ¡conseguirás un gran premio!

- El número ganador cambia cada viernes.

## TU HABITACIÓN

Conéctate a tu PC para decorar tu habitación con nuevos artículos.

## EL INSPECTOR DE LOS NOMBRES

Visita al INSPECTOR DE LOS NOMBRES para cambiar los motes de tus Pokémon.

- No podrás cambiar los motes de aquellos Pokémon que hayas intercambiado con un amigo.

## LAS RUINAS

Corren rumores de que cerca de una de las ciudades hay unas RUINAS antiguas. Si las exploras, podrías descubrir algunas pistas que te ayudarán a resolver sus misterios.

## Los personajes



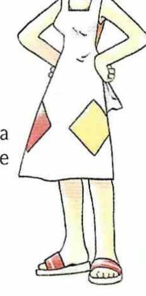
### El Profesor Elm

El Profesor Elm es un científico que ha dedicado toda su vida al estudio de los Pokémon. A pesar de su juventud, es muy respetado por la comunidad científica debido a sus increíbles descubrimientos, como, por ejemplo, la evolución de los Pokémon.



### El Profesor Oak

El Profesor Oak, un viejo amigo del Profesor Elm, es la máxima autoridad en el estudio de los Pokémon. Es un gran conocedor de la vida de los Pokémon y evaluará tu POKéDEX para saber qué tal lo estás haciendo.



### Tu madre

Tu madre es muy simpática y le encanta comprar. Si quieres, te guardará parte de tu dinero.



# LOS OBJETOS

Puedes conseguir objetos de muchas maneras: puedes comprarlos en las tiendas, encontrarlos en tus viajes o recibirlos de otras personas. Hay muchos tipos de objetos y todos te serán de gran ayuda en tu aventura. A continuación describimos sólo algunos de ellos.

## Objetos que sirven para recuperarse

| | |
|---|---|
| POCIÓN | Restaura 20 PS del Pokémon. |
| SÚPER POCIÓN | Restaura 50 PS del Pokémon. |
| REFRESCO | Restaura 60 PS del Pokémon. |
| LIMONADA | Restaura 80 PS del Pokémon. |
| ANTÍDOTO | Cura a los Pokémon envenenados. |
| DESPERTAR | Despierta a los Pokémon dormidos. |
| ANTIPARALIZ. | Cura a los Pokémon paralizados. |
| REVIVIR | Revive al Pokémon debilitado y restaura la mitad de los PS máximos del Pokémon. |
| ÉTER | Restaura 10 PP del Pokémon. |

## Objetos que sirven para mejorar a los Pokémon

| | |
|---|---|
| CARAMELORARO | Sube al Pokémon al nivel siguiente. |
| MÁS PS | Aumenta los PS básicos. |
| PROTEÍNAS | Aumenta el Poder de Ataque básico. |
| DIRECTO | Produce ataques que alcanzarán fácilmente el punto débil del enemigo. Sólo se puede usar en combate. |

Los siguientes objetos podrían resultarte útiles.

| | |
|---|---|
| CUERDA HUIDA | Utilízala para escapar de lugares como las cuevas. |
| REPELENTE | Evita que los Pokémon débiles te ataquen en zonas de hierba. • Es efectivo durante 100 pasos. |
| SÚPER REPELENTE | Evita que los Pokémon débiles te ataquen. Una versión más eficaz que el REPELENTE. |
| BUSCAOBJETOS | Utilízalo para encontrar objetos ocultos. |

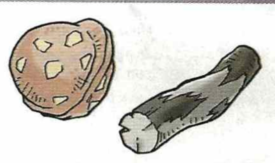
## OBJETOS CLAVE

| | |
|---|---|
| BICICLETA | Te permite moverte por los escenarios del juego el doble de rápido que caminando. |
| CAÑA VIEJA | Utilízala cerca del agua para atrapar Pokémon de agua. |
| CAÑA BUENA | Te permite atrapar Pokémon de agua que no pueden ser atrapados con la CAÑA VIEJA. |
| MONEDERO | Sirve para guardar las fichas que utilizarás para jugar en el CASINO. |
| TICKET S.S. | Te permite entrar en el barco S.S. AQUA. |



Dale esto a un Pokémon para ver sus efectos...

| | |
|---|---|
| BAYA | Restaura parte de los PS de un Pokémon cuando éstos bajan durante un combate. • También se puede usar fuera del combate. |
| BAYANTÍDOTO | Cura a un Pokémon envenenado durante el combate. • También se puede usar fuera del combate. |
| ANTIQUEMBAYA | Descongela a un Pokémon durante el combate. • También se puede usar fuera del combate. |
| CARBÓN | Aumenta la potencia de los movimientos de tipo Fuego. |
| LAZO ROSA | Aumenta la potencia de los movimientos de tipo Normal. |
| RESTOS | Restaura poco a poco los PS durante un combate. |
| GARRA RÁPIDA | En ocasiones permite atacar primero a tu Pokémon. |
| ROCA DEL REY | En ocasiones hace retroceder al Pokémon del enemigo. |



## ¿Cómo organizar los objetos en tu mochila?

Selecciona la opción MOCHILA de la **Pantalla de Menú**. Coloca el cursor sobre el objeto que quieras mover y pulsa el botón SELECT. A continuación, coloca el cursor sobre el lugar al que quieras moverlo y pulsa SELECT o el Botón A.




- No puedes cambiar un objeto de bolsillo.

## Tipos de Ball

| | |
|---|---|
| POKé BALL | Para atrapar Pokémon salvajes. |
| SÚPER BALL | Para atrapar Pokémon salvajes. Es más eficaz que la POKé BALL. |
| ULTRA BALL | Para atrapar Pokémon salvajes. Es más eficaz que la SÚPER BALL. |
| MASTER BALL | Para atrapar Pokémon salvajes. Su probabilidad es del 100 %. |
| CEBO BALL | Te resultará más fácil atrapar a los Pokémon pescando. |
| RAPID BALL | Te resultará más fácil atrapar a los Pokémon que huyen con facilidad. |





## ¡Hay un tipo de baya que se convierte en una POKé BALL!




A lo largo de tu aventura, llegarás a algunos lugares donde crecen árboles frutales. En una de las ciudades del juego, conocerás a un artesano que utiliza los BONGURI de estos árboles para fabricar POKé BALL especiales. Si lo ves, pídele que te haga una. Sin embargo, dicen que sólo te ayudará si le gustas. Si recoges un Bonguri de uno de estos árboles, al día siguiente crecerá uno nuevo.

## Las Máquinas Técnicas y las Máquinas Ocultas

Las Máquinas Técnicas y las Ocultas permiten a tus Pokémon aprender nuevos movimientos. Las Máquinas Técnicas (MT) sólo se pueden utilizar una vez, pero las Máquinas Ocultas (MO) se pueden usar tantas veces como quieras. Cada tipo de Pokémon sólo puede aprender ciertos tipos de movimientos.

## Ejemplos de algunos movimientos utilizados durante el juego

| | |
|---|---|
| DESTELLO | Ilumina las cuevas oscuras y hace que sea más fácil recorrerlas. |
| CORTE | Corta inmediatamente los arbustos que bloquean el camino. |
| VUELO | Te permite volar inmediatamente a una ciudad que ya hayas visitado. |
| SURF | Te permite avanzar por extensiones de agua, como el mar o los ríos. |
| FUERZA | Úsalo para mover rocas pesadas. |
| TORBELLINO | Te permite cruzar remolinos. |
| CASCADA | Te permite subir por cascadas torrenciales. |

- Los movimientos aprendidos con las Máquinas Ocultas se pueden usar durante el juego y en los combates.

| | |
|---|---|
| GOLPE ROCA | Destruye las rocas que bloquean el camino. |
| EXCAVAR | Te permite escapar de ciertos lugares, como, por ejemplo, las cuevas. |
| GOLPE CABEZA | Si lo usas delante de un árbol, podría aparecer un Pokémon. |

- Algunos de los movimientos aprendidos con una Máquina Técnica, aunque no todos, se pueden usar en los combates y durante el juego.



# EL MODO BATALLA



Hay dos **Modos de Batalla**: uno para luchar contra los Pokémon salvajes y otro para luchar contra otros Entrenadores Pokémon. Al principio del combate, aparecerá el primer Pokémon de tu equipo. Si ganas, todos los Pokémon que hayan participado en la batalla recibirán su parte de Puntos de Experiencia. Sin embargo, si todos tus Pokémon acaban debilitados, perderás la batalla. Si pierdes, regresarás al último CENTRO POKéMON que hayas visitado y perderás la mitad de tu dinero.

## Batallas contra los Pokémon salvajes

Los Pokémon salvajes viven en las cuevas o zonas de hierba, así que, cuando pases por esas zonas, ten mucho cuidado porque podrían atacarte. Si lo hacen, utiliza una POKé BALL u otro tipo de ball para atraparlos.

## Batallas contra un Entrenador Pokémon

Si estableces contacto visual o pasas por delante de un entrenador, te desafiará a un duelo. No puedes huir de un combate contra otro Entrenador Pokémon. El duelo continuará hasta que haya un ganador. Si ganas, recibirás dinero y Puntos de Experiencia. Además, algunos entrenadores podrían pedirte tu número de teléfono cuando termine el duelo.




- No puedes capturar los Pokémon de otro entrenador.

Durante un combate contra otro entrenador el número de Pokémon que tenéis cada uno aparece indicado por el símbolo ⊖.

# La Pantalla de Batalla

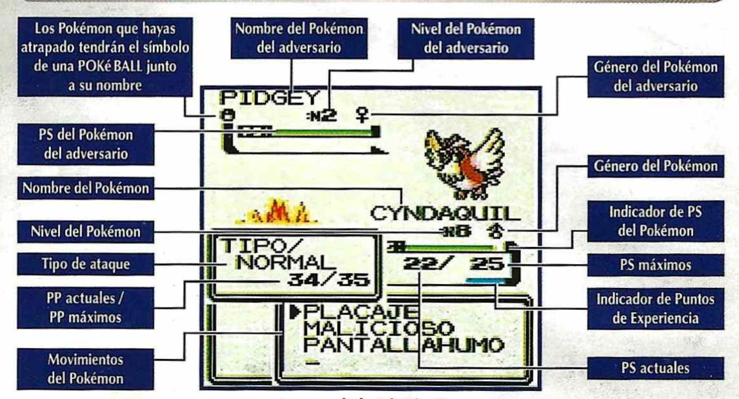



**Imagen de la Edición Oro**

| | |
|---|---|
| **PS** | Vitalidad del Pokémon. Cuando los PS lleguen a 0, el Pokémon se debilitará y no podrá seguir luchando. |
| **PP** | Número de veces que puede ser utilizado un determinado movimiento. Cuando los PP lleguen a 0, el Pokémon no podrá volver a utilizar ese movimiento. |
| **Indicador de Puntos de Experiencia** | Muestra los puntos de experiencia que necesita un Pokémon para alcanzar el nivel siguiente. |
| **Género del Pokémon** | ♂ es macho y ♀ es hembra (algunos Pokémon no tienen género). |

- Puedes usar los objetos para restaurar los PS y los PP. También puedes curar a tus Pokémon en un CENTRO POKéMON totalmente gratis.

## Las Órdenes de Batalla

**LUCHA** Muestra los movimientos del Pokémon. Selecciona uno de ellos para atacar.

**PKMN** Cambia de Pokémon o muestra el ESTADO del Pokémon.

**MOCHILA** Utiliza los objetos de tu MOCHILA para revivir a tus Pokémon o para atrapar Pokémon salvajes.

**ESC** Utiliza esta opción para escapar de un combate. No puedes huir de un combate contra un entrenador.

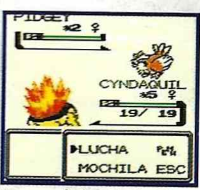


Imagen de la Edición Plata



Imagen de la Edición Oro

## El Estado de los Pokémon

Si un adversario te golpea con su ataque especial, el estado de tu Pokémon podría verse afectado. Sin embargo, puedes utilizar los OBJETOS de tu MOCHILA para que tus Pokémon se recuperen, o bien puedes llevarlos a un CENTRO POKéMON, donde los curarán totalmente gratis.

| | |
|---|---|
| VENENO | Reduce gradualmente los PS del Pokémon durante el combate. Si el Pokémon no es curado del envenenamiento, sus PS seguirán bajando, incluso después del combate. Si uno o varios de tus Pokémon son envenenados durante el combate, la pantalla parpadeará cuando termine el combate. |
| PARÁLISIS | Paraliza el cuerpo del Pokémon y le impide luchar. |
| DORMIR | Duerme al Pokémon y le impide luchar. |
| CONGELAR | Congela al Pokémon para que no pueda luchar. |
| QUEMAR | Reduce gradualmente los PS durante el combate. |
| DEBILITADO | Cuando sus PS lleguen a 0, el Pokémon no podrá seguir luchando. (Este problema de estado puede resolverse usando uno de los siguientes objetos: ¡REVIVIR, MÁX. REVIVIR, HIERBA REVIVIR o CENIZA SAGRADA!) |

- Los Pokémon también pueden CONFUNDIRSE durante los combates, lo que significa que podrían hacerse daño a sí mismos.

## Sugerencias para luchar

### Saca el máximo partido al tipo de Pokémon

Cada tipo de Pokémon (por ejemplo, Eléctrico, Planta, etc.) tiene sus ventajas y desventajas contra otros tipos. Por ejemplo, los movimientos de tipo Agua dañan enormemente a los Pokémon de tipo Fuego, mientras que los movimientos de tipo Tierra no afectan a los Pokémon de tipo Volador. Utiliza esto como ventaja para conseguir una buena estrategia de combate.

### Dale una baya a tu Pokémon




A lo largo del juego, encontrarás numerosos árboles frutales. Hay distintos tipos de BAYAS que producen diferentes efectos, como, por ejemplo, curar el VENENO o la PARÁLISIS. Si equipas a uno de tus Pokémon con estas BAYAS, éste se recuperará si es herido en combate. Además de las BAYAS, hay otros objetos que pueden llevar los Pokémon (consulta el capítulo "Los objetos").

# CÓMO ATRAPAR Y CRIAR POKéMON



Utiliza las POKé BALL para atrapar Pokémon salvajes. Cuando estés en el **Modo Batalla**, selecciona la MOCHILA y elige la POKé BALL que quieres lanzar al Pokémon para capturarlo. Cuando lo hayas capturado, podrás cambiarle el nombre.

## Los secretos para atrapar Pokémon




Si lanzas una POKé BALL a un Pokémon que no está lo suficientemente debilitado, éste se escapará. Es decir, primero deberías debilitar al Pokémon atacándolo hasta que sus PS estén muy bajos. También será más fácil atrapar al Pokémon si lo DUERMES, ENVENENAS, etc...

- Consulta el capítulo "Los objetos" para obtener más información sobre los distintos tipos de POKé BALL.



## Dónde encontrar Pokémon

Si caminas por las zonas de hierba que aparecen a lo largo del camino, encontrarás Pokémon.

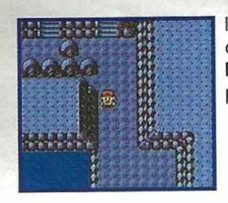
- Si los PS de tu Pokémon están muy bajos y no quieres luchar, evita caminar por zonas de hierba.




Imagen de la Edición Plata




Imagen de la Edición Oro



Dentro de las cuevas encontrarás Pokémon salvajes por todas partes.



Cuando cruces un lago o el océano, pueden aparecer Pokémon de tipo Agua. También puedes utilizar una CAÑA para atrapar estos Pokémon de Agua.




En cierto parque se celebra el Concurso de Captura de Bichos varias veces a la semana. ¡Si participas, podrías atrapar algunos Pokémon raros!




Si utilizas GOLPE CABEZA delante de un árbol, podría caer un Pokémon.

## Diferentes Pokémon a diferentes horas del día

Después de ajustar el reloj al principio del juego, las horas pasarán en el juego como en la vida real. Además, los Pokémon que aparecen serán distintos dependiendo de la hora del día (MAÑANA, DÍA o NOCHE). Por ejemplo, el Pokémon HOOTHOOT™ es nocturno y sólo saldrá por las noches. Recorre una misma zona a distintas horas del día y a ver qué pasa.

## Sugerencias para fortalecer a un Pokémon débil

Coloca el Pokémon que quieras fortalecer el primero de tu equipo de combate y, en cuanto entres en el **Modo de Batalla**, cámbialo por otro Pokémon más fuerte. Siempre y cuando ganes el combate, hasta el Pokémon más débil que ni siquiera ha luchado recibirá su parte de Puntos de Experiencia. Resulta un tanto pesado, pero si repites estos pasos podrás aumentar el nivel de un Pokémon débil lenta y progresivamente.

## Los Pokémon intercambiados son los que crecen más deprisa

Los Pokémon intercambiados con otros jugadores recibirán más Puntos de Experiencia cuando ganen una batalla. Intercambia con tus amigos el mayor número de Pokémon posible (consulta el capítulo "Conexión para intercambiar Pokémon o luchar").

## Evolución de los Pokémon

Algunos Pokémon evolucionan y cambian de forma cuando crecen. Un Pokémon puede evolucionar aumentando de nivel, mediante el uso de las Piedras de Evolución o al ser intercambiado. Corren rumores de que existen otras formas de evolución.




Imágenes de la Edición Oro

## Deja a tus Pokémon en la Guardería

En una de las ciudades del juego hay una pareja que estará encantada de cuidar a tus Pokémon. Puedes dejar hasta dos Pokémon al mismo tiempo. Lleva tiempo criarlos, así que espera un poco para volver a recogerlos. Además, cuando vuelvas a por ellos, deberás pagarles una pequeña cuota.




## ¡¿Descubierto un huevo de Pokémon?!

Quedan muchos misterios por resolver en el mundo Pokémon y el HUEVO POKéMON es sólo uno de ellos. Si dejas a una pareja de Pokémon en la GUARDERÍA, puede que, cuando vuelvas, encuentres un huevo...





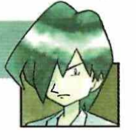

# LOS LÍDERES Y LAS MEDALLAS DE GIMNASIO



En cada uno de los GIMNASIOS POKéMON hay un líder y cada uno de ellos es un entrenador fuerte y especializado en un tipo de Pokémon. Por ejemplo, un líder puede ser un experto en los Pokémon Pájaro, mientras que otro atacará con movimientos de tipo Hielo. Sin embargo, si vences a un Líder de gimnasio, recibirás una Medalla oficial de la Liga Pokémon como prueba de tu impresionante victoria. El hecho de obtener estas medallas tendrá sus efectos...

## GIMNASIO DE CIUDAD MALVA – PEGASO

### MEDALLA CÉFIRO



Aumenta el poder de ataque de tus Pokémon y te permite usar DESTELLO fuera del combate.



## GIMNASIO DE PUEBLO AZALEA – ANTÓN

### MEDALLA COLMENA

Te obedecerán todos los Pokémon de Nivel 30 o inferior, hasta si los consigues intercambiándolos. Además, te permite usar CORTE fuera del combate.

## GIMNASIO DE CIUDAD TRIGAL – BLANCA

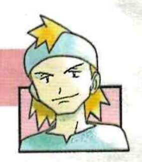
### MEDALLA PLANICIE



Aumenta la velocidad de tus Pokémon y te permite usar FUERZA fuera del combate.

## GIMNASIO DE CIUDAD IRIS – MORTI

**MEDALLA NIEBLA**



Te obedecerán todos los Pokémon de Nivel 50 o inferior, hasta si los consigues intercambiándolos. Además, te permite usar SURF fuera del combate.



## GIMNASIO DE CIUDAD ORQUÍDEA – ANÍBAL

**MEDALLA TORMENTA**

Te obedecerán todos los Pokémon de Nivel 70 o inferior, hasta si los consigues intercambiándolos. Además, te permite usar VUELO fuera del combate.

## GIMNASIO DE CIUDAD OLIVO – YASMINA

**MEDALLA MINERAL**

Aumenta el poder de defensa de tus Pokémon.



## GIMNASIO DE PUEBLO CAOBA – FREDO

**MEDALLA GLACIAR**

Aumenta el ataque especial y la defensa especial de tus Pokémon. Además, te permite usar TORBELLINO fuera del combate.

## GIMNASIO DE CIUDAD ENDRINO – DÉBORA

**MEDALLA DRAGÓN**



Te obedecerán todos los Pokémon. Además, te permite usar CASCADA fuera del combate.

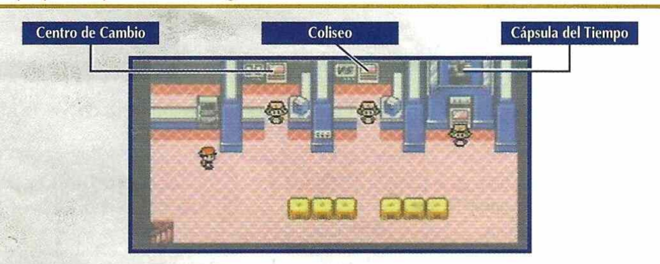


# CONEXIÓN PARA INTERCAMBIAR POKéMON O LUCHAR

Utiliza un cable Universal Game Link™ (vendido por separado) para intercambiar Pokémon o luchar contra tus amigos en Pokémon™ Oro y Pokémon™ Plata.

- No puedes luchar contra las **Ediciones Roja**, **Azul** o **Amarilla** de Pokémon. Consulta las páginas siguientes para obtener más información sobre cómo intercambiar Pokémon.

**Nota importante: Intercambio de Pokémon** – No conectes el cable Universal Game Link a una consola Game Boy que contenga una versión de Pokémon en un idioma diferente, ya que podrías perder los datos guardados.




## Conexión

Conecta dos consolas Game Boy utilizando el cable Universal Game Link. Enciende las consolas, selecciona CONTINUAR y acude a cualquier CLUB DEL CABLE, situado en el primer piso de cualquier CENTRO POKéMON. Si intercambias Pokémon con las **Ediciones Oro** o **Plata**, dirígete al CENTRO DE CAMBIO. Si vas a luchar contra las **Ediciones Oro** o **Plata**, dirígete al COLISEO. Si vas a intercambiar Pokémon con las **Ediciones Roja, Azul** o **Amarilla**, habla con la recepcionista de la CÁPSULA DEL TIEMPO.

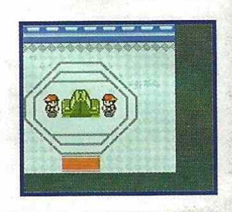
## Lucha en el Coliseo

A diferencia de otros combates, no podrás utilizar ningún objeto cuando luches en el COLISEO. Además, si ESCAPAS del combate, lo perderás. Te recomendamos que tú y tu amigo lleguéis a un acuerdo con respecto a las normas. Por ejemplo, quizá quieras limitar los tipos de Pokémon que se pueden utilizar o luchar sólo con Pokémon de nivel 20 o inferior. Si haces esto, ¡tus combates serán aún más divertidos!




- No puedes luchar contra las **Ediciones Roja**, **Azul** o **Amarilla**.

La recepcionista te llevará hasta la SALA DEL COLISEO. Tú y tu amigo deberéis sentaros en la mesa y pulsar el Botón A para entrar en el **Modo de Batalla**.



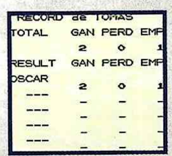
Vuestros Pokémon aparecerán justo antes de que empiece el combate. En cuanto haya un ganador, aparecerán los resultados.







- A la izquierda del MOSTRADOR DE RECEPCIÓN hay un cartel donde podrás ver los récords conseguidos.



# Cómo intercambiar Pokémon a través de la Cápsula del Tiempo

Utiliza la CÁPSULA DEL TIEMPO para intercambiar Pokémon con las **Ediciones Roja**, **Azul** o **Amarilla** de Pokémon.

- Al principio del juego, la CÁPSULA DEL TIEMPO estará en construcción, pero, en cuanto juegues un rato, estará operativa.

**¡Importante!** Aquí no puedes intercambiar Pokémon que no aparezcan en las **Ediciones Roja**, **Azul** o **Amarilla**. Tampoco podrás intercambiar Pokémon que tengan movimientos que no aparecen en estas versiones.




SENTRET no aparece en las **Ediciones Roja**, **Azul** o **Amarilla**.




El texto dice: "No puedes intercambiar a PIDGEY con ALA DE ACERO". El movimiento ALA DE ACERO no aparece en las **Ediciones Roja**, **Azul** o **Amarilla**.

## Habla con la recepcionista de la Cápsula del Tiempo

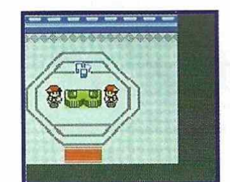
- En las **Ediciones Roja**, **Azul** y **Amarilla**, habla con la recepcionista del CLUB DEL CABLE.



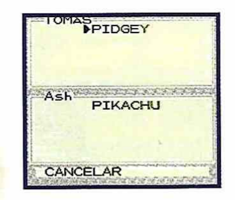
Guarda tus datos antes de iniciar el intercambio.

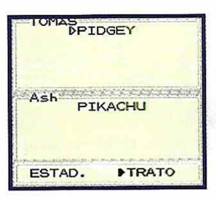


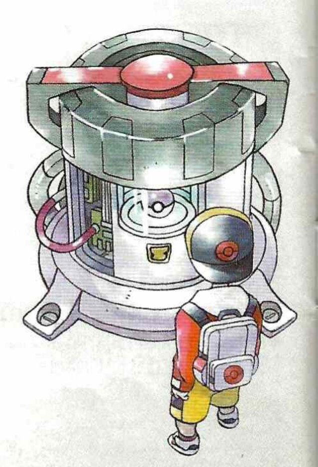

Aparecerás en la CÁPSULA DEL TIEMPO. Sentaos uno enfrente del otro en la mesa del centro de la habitación y pulsa el Botón A.



Veréis una lista de los Pokémon que podéis cambiar. Selecciona la opción ESTAD. para comprobar el estado de tus Pokémon y decide qué Pokémon vas a intercambiar. Cuando estés listo, selecciona TRATO.



Pasados unos segundos, aparecerá en la pantalla TRATO / CANCELAR. Selecciona TRATO y pulsa el Botón A para que empiece el intercambio. Tus Pokémon serán transferidos a través del cable Universal Game Link.

- Los Pokémon que evolucionan al ser intercambiados evolucionarán en este momento.

Una vez completado el trato, selecciona CANCELAR para volver a la **Pantalla del Centro de Cambio**.

- Los Pokémon intercambiados se guardarán en este momento.

## ¿Hay alguien capaz de hacer olvidar movimientos a tus Pokémon?

Algunas veces, la recepcionista de la CÁPSULA DEL TIEMPO no te permitirá realizar un intercambio, aunque tu Pokémon aparezca en las **Ediciones Roja**, **Azul** o **Amarilla**. Ante esta situación, lo más probable es que tu Pokémon haya aprendido un movimiento que no aparece en las otras ediciones Pokémon. Si el Pokémon pudiera olvidar ese movimiento, podrías intercambiarlo en la CÁPSULA DEL TIEMPO. Si hubiera alguien capaz de hacer que tus Pokémon olvidaran sus movimientos...





# EL REGALO MISTERIOSO

Puedes enviar y recibir regalos misteriosos (REGALO MIST) utilizando el Puerto de Comunicación por Infrarrojos de la Game Boy™ Color. Ésta es una forma muy divertida de aumentar tu colección de objetos.

- Sólo se pueden enviar regalos misteriosos entre dos consolas Game Boy™ Color.
- Puedes conseguir objetos en el primer piso de un CENTRO POKéMON o en el PC de tu casa.



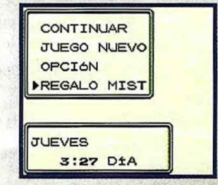




Al principio del juego, no podrás enviar o recibir REGALOS MIST. Habla con la chica del cuarto piso del CENTRO COMERCIAL de CIUDAD TRIGAL (sólo en Game Boy Color) y guarda el juego. La próxima vez que juegues, aparecerá la opción REGALO MIST en el menú.

## Cómo utilizar el Regalo Misterioso

Enciende ambas consolas Game Boy Color. En la **Pantalla de Título**, pulsa START o el Botón A para abrir el menú. Selecciona REGALO MIST y luego pulsa el Botón A.



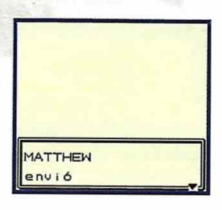
Cuando aparezca la **Pantalla de Game Link**, alinea los triángulos de la parte superior de ambas Game Boy Color y colócalas una enfrente de la otra a unos 5 centímetros de distancia.

- Para aumentar tus posibilidades de éxito, coloca las consolas sobre una superficie plana, como, por ejemplo, una mesa.




Cuando uno de vosotros pulse el Botón A, los objetos aparecerán en ambas pantallas. No sabrás qué objetos van a aparecer hasta que no pulses el Botón A. Podrías conseguir algunos objetos raros que no se venden ni en las tiendas. Intenta hacer esto con el mayor número de amigos que puedas.

- Puedes utilizar la opción REGALO MIST hasta cinco veces al día, pero sólo podrás recibir un regalo misterioso del mismo amigo una vez al día.




## Comunicación con Pokémon Pikachu™ Color

También puedes utilizar el regalo misterioso con un Pokémon Pikachu Color (vendido por separado). Dependiendo del número de watts que tengas en tu Pokémon Pikachu Color, recibirás distintos tipos de objetos. No hay limitaciones en cuanto al número de veces por día que puedes comunicarte con un Pokémon Pikachu Color o con quien puedes intercambiar Pokémon cada día.

- Consulta el manual de instrucciones de Pokémon Pikachu Color.




# IMPRESIÓN

Utiliza la impresora Game Boy™ (vendida por separado) para imprimir los datos de los Pokémon desde tu POKéDEX y desde el PC DE BILL.

- Consulta el capítulo "Inicio del juego" para obtener más información sobre cómo cambiar el contraste de la impresión.

## Cómo imprimir la POKéDEX

Conecta tu consola Game Boy a la impresora Game Boy y luego enciéndelas.

Selecciona CONTINUAR. Cuando empiece el juego, abre la **Pantalla de Menú** y selecciona la POKéDEX.



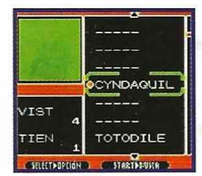




Imagen
de la Edición Oro

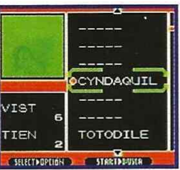



Imagen
de la Edición Plata

Selecciona el Pokémon que quieras imprimir y después pulsa el Botón A.



Imagen
de la Edición Oro



Imagen
de la Edición Plata

Para empezar a imprimir, selecciona IMPR y pulsa el Botón A. Pulsa el Botón B para cancelar la impresión.




## Cómo imprimir con el PC de Bill

Conecta tu consola Game Boy a la impresora Game Boy, y enciende la consola y la impresora.




**1.** Selecciona CONTINUAR. Cuando empiece el juego, conecta el PC DE BILL.




**2.** Selecciona CAMBIO CAJA y decide qué caja vas a imprimir.




**3.** Cuando aparezca el indicador IMPR., pulsa el Botón A.




**4.** Se empezará a imprimir la lista de los Pokémon. Pulsa el Botón B para cancelar la impresión.

Además de la POKéDEX y el PC DE BILL, puedes imprimir las CARTAS y el estado de los Pokémon. ¿Se pueden imprimir también otras cosas? ¡Juega y lo sabrás!

# GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

## CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

## QUÉ HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono: 902 117045.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

## SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTÁ EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.

Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

**NOMBRE** ______________________

**DIRECCIÓN** ______________________

**POBLACIÓN** ______________________

**PROVINCIA** ______________________

**C.P.** ____________ **TELF.** ____________

**SÍNTOMAS OBSERVADOS**

______________________

______________________

______________________

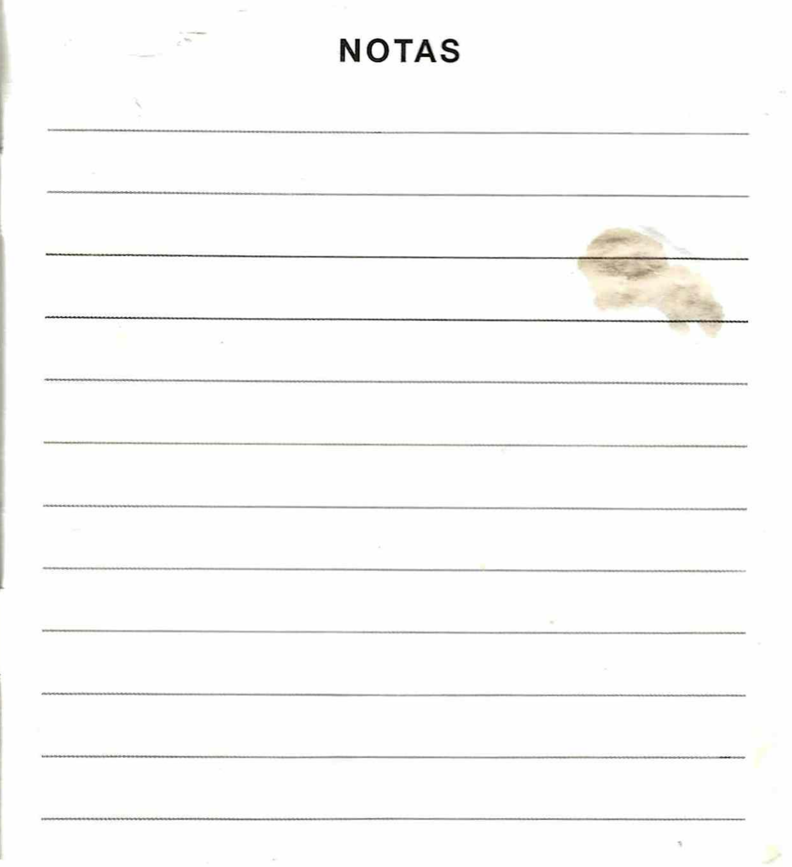
______________________

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

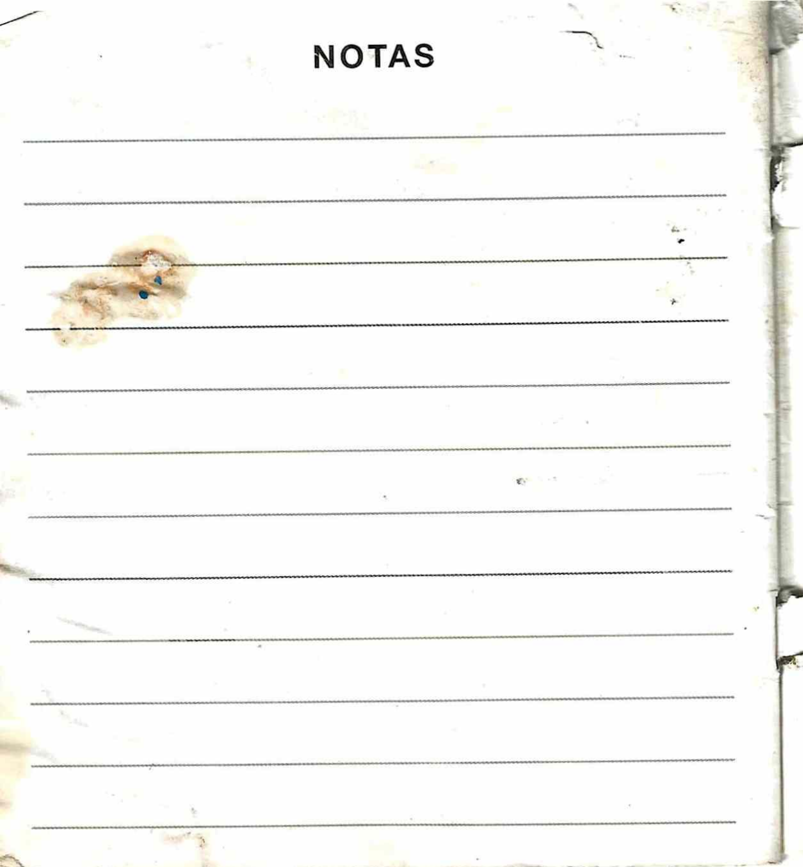
**NÚMERO DE SERIE (Sólo en las consolas) (SERIAL NUMBER)**

______________________

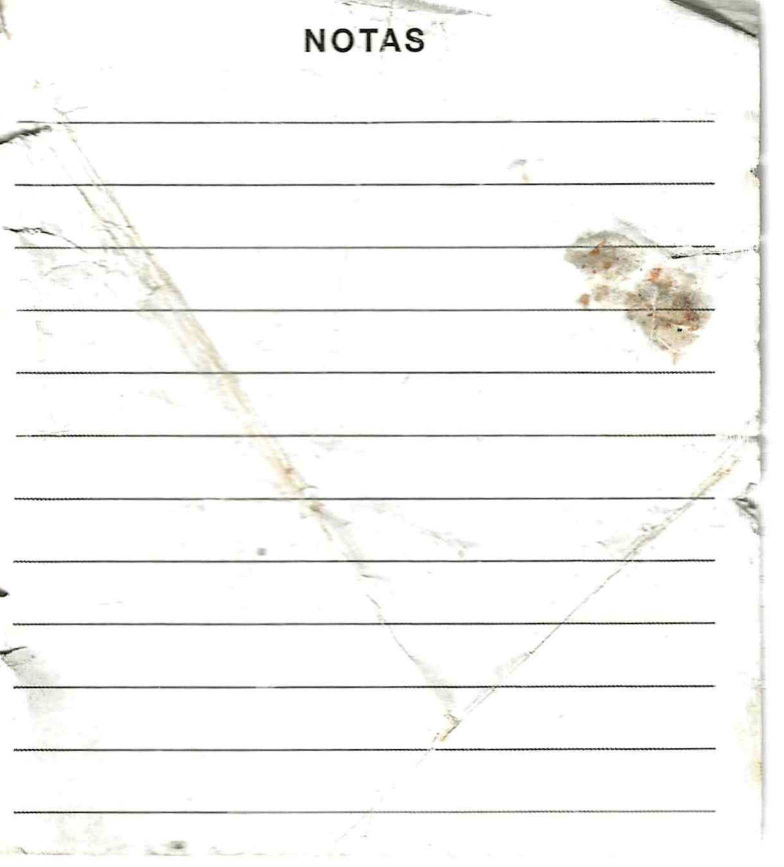
# NOTAS



# NOTAS



# NOTAS



**España:**
Nintendo España, S.A.
C/Azalea, 1-Edificio D. Miniparc 1-EL Soto de la Moraleja,
28109 Alcobendas (Madrid), http://www.nintendo.es

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY